

M. Shestakova

Le chef scientifique: I. I. Lyubanets, le maître

assistant de la chaire de la formation

professionnelle de langue étrangère de

l'Université d'État de Baranovitchi

Le professeur: I. I. Lyubanets

LA CYBERDÉPENDANCE DE JEUX VIDÉO

On compare la cyberdépendance à l'alcoolisme, à la toxicomanie et au "gambling" compulsif. La cyberdépendance est un phénomène relativement nouveau. Les jeunes passent beaucoup de temps sur la Toile: deux heures en moyenne par jour. Les jeux vidéo en particulier ont un grand pouvoir d'attraction sur les enfants et les adolescents. Ils aussi fascinent et sont, du coup, fréquemment pratiqués, car ils permettent de satisfaire leur goût de l'aventure et leur besoin de reconnaissance et de succès. Les problèmes émotionnels semblent plus faciles à surmonter en jouant, en surfant et en tchattant [1].

Les jeux de rôle en ligne et les plateformes de communication comme les réseaux sociaux et les tchats recèlent un fort potentiel addictif. Leur particularité est de permettre de créer des communautés, de se faire des amis et d'éprouver de la confiance en soi, ce qui n'est pas toujours si facile dans la «vie réelle».

Il faut noter qu'aujourd'hui il existe le phénomène de la dépendance aux jeux vidéo. Chez les jeunes enfants, les jeux en 3D peuvent avoir des conséquences négatives sur la perception de l'espace. Deux tiers des jeunes adeptes de jeux vidéo ont déjà joué à des jeux non adaptés à leur âge d'après les recommandations d'âge figurant sur l'emballage. Or jouer à des jeux vidéo violents peut avoir des conséquences néfastes [2].

La plupart des jeux peuvent aussi être joués en ligne, c'est-à-dire sur Internet. Cela implique des risques supplémentaires par rapport aux jeux hors ligne:

Il est beaucoup plus facile de contourner les limites d'âge sur Internet que pour les jeux achetés en magasin. Les jeunes ont ainsi accès facilement à des jeux inadaptés, comme des jeux violents.

Les autres internautes peuvent avoir un comportement inadéquat, par ex. insulter, tyranniser, manipuler ou tromper les autres joueurs, ou encore faire preuve d'agressivité [1].

En raison des relations qu'il établit au fil du jeu avec les autres joueurs, l'enfant risque de dévoiler des informations personnelles ou de rencontrer ces personnes dans la vie réelle.

Quand on parle de dépendance aux jeux vidéo, on pense généralement aux jeux en ligne: dans les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs comme World of Warcraft ou Lord of the Rings, les joueurs s'identifient rapidement et fortement à leur avatar (personnage dans le jeu), qu'ils peuvent développer et améliorer en permanence. Cela peut créer une dépendance aux jeux vidéo chez les adolescents, mais aussi chez les adultes qui ont déjà d'autres problèmes [2].

La protection des enfants et des jeunes face aux médias numériques a pour but de promouvoir un usage des médias sûr, responsable et adapté à leur âge. Cela passe par la promotion des compétences médiatiques, mais aussi par des mesures de régulation visant à restreindre la diffusion et l'utilisation de certains contenus médiatiques.

Littérature

1. Киберзависимость, или жизнь в виртуальном зазеркалье [Electronic resource]. – Режим доступа: http://medportal.md/detail_news.php?detail_news=1298&id=298 – Date of access: 11.01.2018.

2. Зависимость от компьютерных игр [Electronic resource]. – Режим доступа: <http://kak-bog.ru/zavisimost-ot-kompyuternyh-igr> – Date of access: 11.02.2018.